

O JOGO DO VELHO CHICO - A PONTE DAS VOCAÇÕES

THE OLD CHICO GAME - THE BRIDGE OF VOCATIONS

Lívia Caroline Pereira dos Santos¹

Gabriel Kafure da Rocha²

RESUMO: O presente projeto de iniciação científica teve como escopo uma investigação filosófica acerca de uma crítica aos modelos de educação econômica, para tal intento, tomaremos como base didática três jogos de tabuleiros, o *Jogo da vida*, *Banco imobiliário* e *Le Kapital!* O primeiro já é consagrado como um jogo que revela a tentativa do êxito social na vida pelas vias acadêmicas ou empresarial, o segundo a manutenção capitalista no qual o objetivo básico é a acumulação de mais riquezas, o terceiro, recentemente criado, toma por base uma crítica ao segundo, e tenta inverter a lógica da acumulação pela ideia distribuição de riquezas e consciência de classe. Tais jogos nos levam a refletir distribuição mais equitativa de vários tipos de capitais: simbólico, financeiro, cultural, etc. Assim, pretendemos levantar essa discussão sobre as perguntas que impulsionam as escolhas da vida e investigar tais questões e propor uma síntese entre os jogos e teorias apresentados como um recurso didático lúdico para sala de aula e para a vida no Vale do São Francisco.

PALAVRAS-CHAVE: Filosofia, Economia, Ideologia.

ABSTRACT: The present scientific initiation project had as its scope a philosophical investigation about a critique of economic education models, for this purpose, we will take as a didactic basis three board games, the Game of Life, Real Estate Bank and Le Kapital! The first is already consecrated as a game that reveals the attempt to achieve social success in life through academic or business means, the second is capitalist maintenance in which the basic objective is the accumulation of more wealth, the third, recently created, is based on a criticism of the second, and tries to invert the logic of accumulation by the idea of wealth distribution and class consciousness. Such games lead us to reflect on a more equitable distribution of various types of capital: symbolic, financial, cultural, etc. Thus, we intend to raise this discussion about the

¹ Técnica em Agropecuária pelo IFSertãoPE Campus Petrolina Zona Rural, trabalho realizado pela bolsa de PIBICJr.

² Doutor em Filosofia pela UFRN, Docente Permanente do PPG ProfEPT IFSertãoPE Campus Salgueiro.

questions that drive life choices and investigate such questions and propose a synthesis between the games and theories presented as a playful didactic resource for the classroom and for life in the São Francisco Valley.

KEYWORDS: Philosophy, Economy, Ideology.

1 Introdução

A partir da ideia de que o trabalho está se modificando no decorrer do tempo, e essas modificações implicam nas escolhas que os jovens vão fazer e de como os adultos avaliam também sua própria prática, fazemos a seguinte provocação: O que você espera da vida? Este jogo foi criado para ser jogado não só entre um terapeuta vocacional e seu paciente, mas entre professores e alunos, e entre jovens que gostem de discutir sobre seu presente e seu futuro.

O jogo do velho Chico, como assim escolhemos chamar, vai acontecer nos tempos atuais, mostrando a região do Vale do São Francisco, representando a vida e as escolhas de cada pessoa do Vale. O desenho do tabuleiro foi pensado para representar a beleza, cultura e o agronegócio da região. É interessante colocar algo sobre a área de agronegócio, por ter uma grande influência na região.

O objetivo no jogo é que cada jogador tenha que escolher entre viver no campo ou escolher uma universidade para estudar ou o mundo dos negócios e comércio, mas para isso você vai precisar fazer escolhas durante cada partida, no jogo não há ganhadores e perdedores, mesmo que alguns possam acumular um maior capital que outros, a moral do jogo é a própria satisfação com suas escolhas.

2 Justificativa

Como dizia o filósofo Jean-Paul Sartre (1973), "o ser humano é condenado a ser livre, e a liberdade reside em escolher e aceitar as consequências de nossos atos. Podemos ainda escolher não escolher; podemos simplesmente não agir, não fazer nada. Porém, ao fazer isso, já estamos escolhendo".

Essas palavras nos fazem pensar muito sobre quais escolhas posso tomar. Desde muito cedo, por exemplo, meus objetivos sempre foram em prol de ajudar minha família, por isso o cuidado em fazer minhas próprias escolhas podem não afetar somente a mim, isso me deixa ainda mais cautelosa ao pensar em meu futuro próximo.

A minha vontade de ingressar em uma universidade foi uma decisão muito difícil, as dificuldades que a vida nos proporciona muitas vezes me fez desistir dos meus sonhos, mas tudo é questão de tempo e paciência para que tudo possa melhorar. Esse foi o aprendizado que o "jogo da vida" me proporcionou, assim como o jogo temos que enfrentar muitas situações da vida, como escolha profissional, relacionamento e filhos, pagamentos ou até emergência de última hora. Trazendo um exemplo claro do que passamos na vida real e as escolhas que temos que tomar de acordo com minha personalidade, entender minha vocação e torná-la decisões profissionais.

3

3 Problematização

O jogo do Velho Chico se desenvolve no tabuleiro desse pequeno modelo onde colocamos nossas idéias propostas. Pensamos em colocar cartas durante o jogo para facilitar cada regra, colocando também em cada partida ganha, um bônus como prêmio, bônus esse que pode ser algum lugar cultural fixado no jogo. Achemos interessante colocar algo sobre a área de agronegócio, por ser um ramo muito usado em nossa cidade. Destacamos a ilha do fogo, por ser um ambiente super conhecido pela população. Foram também destacadas as vinícolas que também é um ramo muito usado em nossa região. Estamos ampliando as idéias propostas ao jogo, para que fique extremamente educativo e divertido para os jogadores.



Podemos resumir então o problema a ser enfrentado: como é viver no Vale do São Francisco? Quais os desafios e as potencialidades que a região ao circular pela região?

É possível também elencar cerca de 40 perguntas vocacionais que o jogo levanta através das cartas no decorrer do jogo tais como: como você se vê daqui a 10 anos em sua atividade profissional? Quantas horas por semana você considera necessário para ter sucesso profissional? Em que medida suas escolhas repercutem na estrutura de sua família em termos profissionais? Dinheiro vale mais do que sonhos? O que você vai fazer com seu primeiro salário? Quais as consequências ambientais do seu trabalho? O que significa amadurecer sua personalidade interpessoal? Qual a relação da política com seu trabalho? Qual a relação da economia com seu trabalho? Qual a história da sua profissão? Você acredita que seus filhos devem seguir/herdar o seu trabalho? A lei do plantio e da colheita é válida para tudo na vida? Etc. Quais os principais obstáculos enfrentados em sua profissão? Ou desafios como: Faça uma lista em ordem de importância dos 10 principais bens materiais de sua vida. Enfim, perguntas que

geram respostas que tem um valor de acordo com o julgamento dos demais participantes.

4 Fundamentos do Jogo:

O jogo se baseou fundamentalmente em três outros jogos: *O Banco Imobiliário*, *O jogo da Vida* e *Le Kapital*. Vamos fazer uma breve explicação de cada um desses jogos para podermos explicar como se desenrolam as regras do *Jogo do Velho Chico*.

4.1 Banco imobiliário



Um dos mais antigos dos jogos estudados, em 1902, esse jogo foi criado por uma mulher chamada Elizabeth Magie, a mesma quis mostrar através de um jogo que aluguéis em empobreceriam inquilinos, enquanto enriqueciam os proprietários.

Uma consequência da teoria de David Ricardo. Elizabeth e mais dois empresários até tentaram criar uma empresa chamada Economic Game Company, que levaram o jogo para Parke Brothers, uma empresa bem sucedida

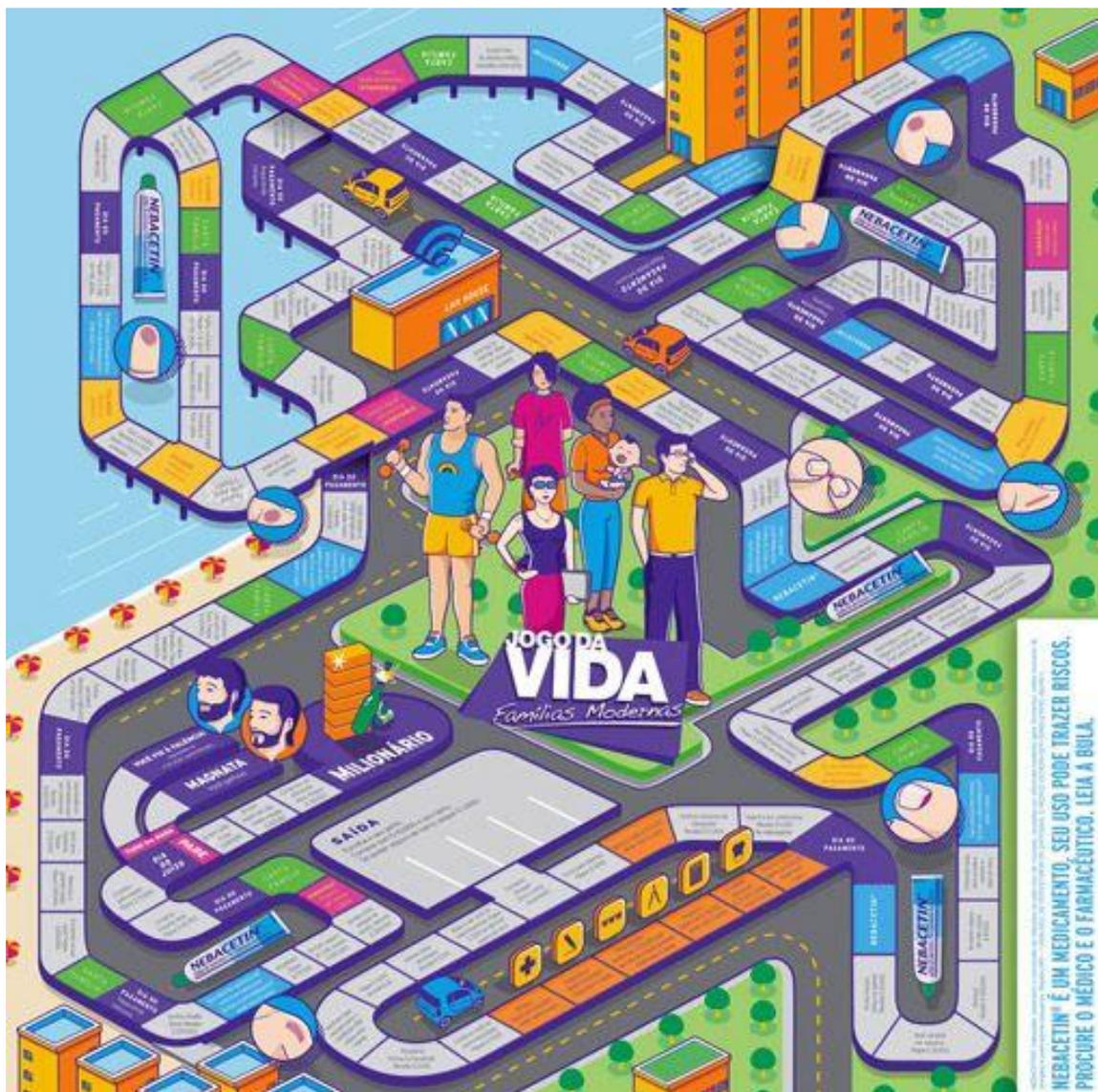
que produzia jogos e brinquedos desde 1833, infelizmente a resposta foi negativa e logo depois o jogo foi levado para uma empresa inglesa chamada Newbie Game Company, e publicado em 1913. O jogo ficou popular entre professores de universidades americanas e seus alunos que foram espalhando sua idéia ao longo dos anos e fazendo versões caseira dele, por esse motivo, em 1920 a patente do jogo expirou, nessa época, o jogo já estava sendo conhecido como Manopoly. Elizabeth repatentou em 1924 já incluindo uma série de modificações conhecidas até hoje em dia.

No mesmo ano, George Parker declinou novamente a publicação do jogo por considerá-lo muito politizado. Nesse meio tempo, um homem chamado Charles Darrow conseguiu os direitos autorais do jogo de Elizabeth Magie, mudando o nome de Monopoly para banco imobiliário, sendo conhecido até hoje em dia como criador do jogo.

Olhando em retrospecto, o que mais chama atenção por trás desse jogo, é que uma mulher feminista, progressista criou um jogo para ensinar as pessoas sobre o quão prejudicial o capitalismo (RICARDO, 1996) pode ser, e ela própria sofreu na pele as consequências desse sistema econômico, justamente por conta de um homem e uma mega corporação da época. Isso retrata bem o que Karl Marx (1977) disse, "as idéias dominantes de uma época, sempre foram as idéias da classe dominante".

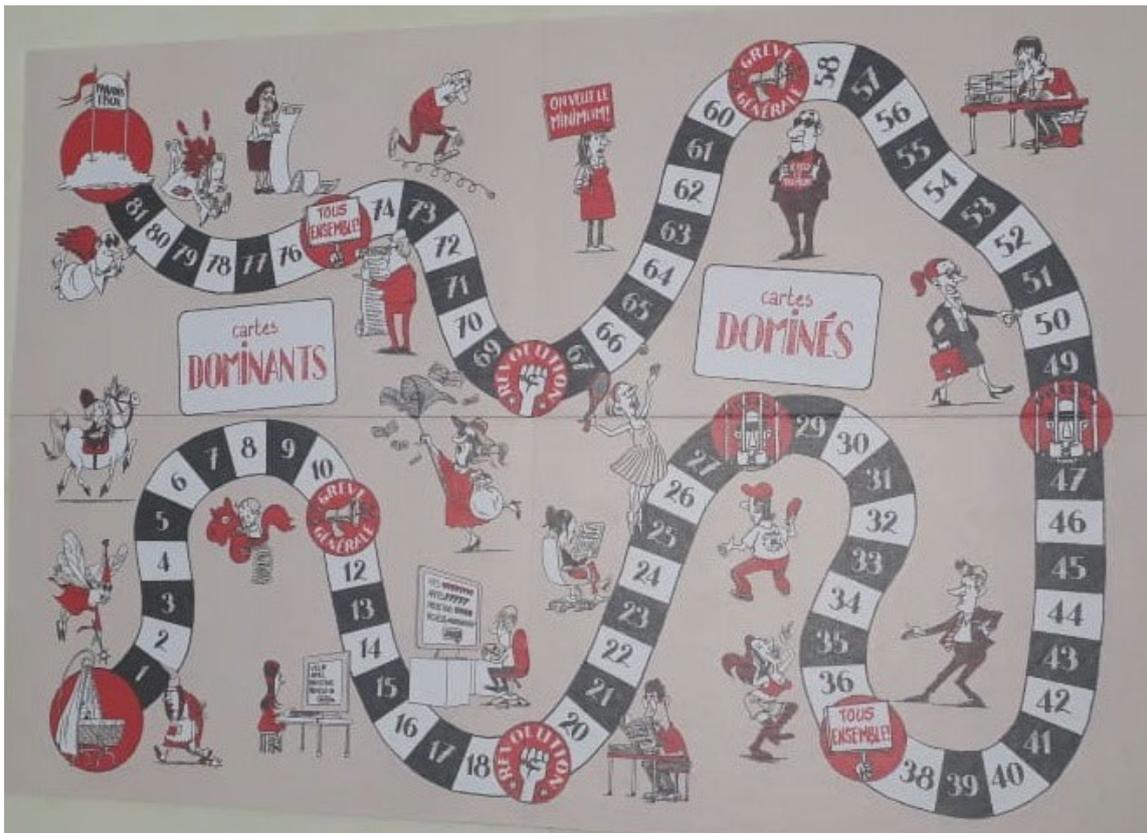
4.2 O Jogo da Vida

Pode ser jogado por dois a oito jogadores e tem como objetivo a representação da vida dos jogadores no tabuleiro, com elementos fantasiosos das escolhas, a representação ocorre com um carrinho inicial, com uma quantidade de dinheiro, você começa a exercer escolhas de como gastar o dinheiro, seguros, carro, casa, profissão.



Após essas decisões cada jogadores decide uma direção para jogar e tenta vencer a corrida para receber o pagamento. A depender da profissão, da escolha acadêmica ou mundo dos negócios, pode haver um retorno mais imediato, mas existem vantagens a longo prazo que a carreira acadêmica traz. Faculta, casamento e outras questões giram em torno da vida na qual, no final, o objetivo é acumular mais dinheiro e se aposentar primeiro.

4.3 Le Kapital



Diferente dos dois jogos anteriores, este jogo expõe claramente a luta de classes, tanto que há um jogador dominante versus todos os outros dominados, o dominante tenta manter seu status quo, os dominados tentam sobreviver, mas se eles se juntarem conseguem quebrar o sistema dominante por meio de greves e outras revoluções que visam a distribuição de riquezas. logo, diferente dos jogos anteriores, *Le Kapital* demonstra que há diversas formas de Kapital como o financeiro, social, cultural, etc. Essas formas de Kapital muitas vezes influenciam justamente a manutenção do sistema, ao mesmo tempo, são a chave para a ascensão social de um indivíduo de uma classe social pobre. E esse paradoxo só é quebrado com a distribuição de riquezas.

4.4 O Jogo do Velho Chico

Pode ser jogado por 2 a 4 jogadores.

Em meio a esse contexto o *Jogo do Velho Chico* tentará se posicionar de uma maneira intermediária na qual, o próprio capital se transformou em tal ponto especulativo, que o "cashback" e as relações econômicas nos levam a uma moral: a acumulação de capital, afinal, pode levar a uma vitória, um prêmio que cada jogador pode ele mesmo escolher, depende da sua própria sabedoria e conhecimento do meio em que vive.

O jogo da vida propõe basicamente três modos de vida: o acadêmico, o rural e o comercial, todos eles podem estar interligados de certa forma, a diferença é como cada um deles vai usufruir do meio:

Rural - vai explorar a natureza extraindo e poluindo, se não tomar consciência acadêmica de meios de equilíbrio ecológico, sua plantação não vai render.

Comercial - vai explorar o mercado financeiro por meio de estatísticas econômicas, mas se não houver boas relações humanas com os seus empregados, haverá desvio de recursos, greves e o negócio vai a ruína.

Acadêmico - Terá que estudar e gerar boas pesquisas práticas, mas se não tiver boas ações com repercussão na sociedade, será atacado politicamente, tal situação também pode gerar insatisfação, greves, cortes de salários, mas ao mesmo tempo, ganho de direitos.

A cada jogada com os dados o jogador vai tirar uma carta, essa carta terá uma pergunta e o jogador deverá responder de acordo com sua escolha, os outros jogadores darão uma nota na resposta que será o valor que o banco financiará ao desafio, isso vai dando respaldo para uma forma de autoconhecimento não só em termos vocacionais, como também da própria educação do perfil financeiro:

- Fazer turismo na região
- Comprar bens pessoais
- Investir no seu negócio/pesquisa

A cada investimento que o jogador fizer, algumas vantagens ocorrerão em termos de capital cultural, intelectual e social (BOURDIEU, 1989), por exemplo, comprar um bem como um carro ou uma casa lhe dará uma vantagem social de andar mais rápido de ter um maior status, turismo lhe dará maior

capital social, e investir na pesquisa maior capital intelectual, ao final do jogo, a soma desses três capitais lhe dará um cashback final que lhe dará direito a um tipo de sonho abaixo de acordo com o perfil trilhado e os pontos conquistados:

- Aposentadoria
- Premiação Internacional (Prêmio Nobel)
- Personalidade Política/ Esportiva/ Midiática
- Viagem para o Espaço

Entendemos que a aposentadoria deve ser um direito de todos, então, esse é deve ser o final de qualquer um que assim deseje o desfecho do jogo do velho chico, até porque, pela quantidade de impostos que pagamos durante toda nossa vida, independente de termos vencido, o fracasso também é um direito e a aposentadoria é esse “cashback” de tudo o que investimos na sociedade. Assim, a aposentadoria deve se rum reconhecimento de um posicionamento político de reconhecimento que esse deve ser um direito de todos.

A premiação internacional é o “cashback” de uma vida acadêmica dedicada aos estudos de produção de tecnologias que promovam a vida e equidade no mundo (RAWLS, 2016). De todo modo, isso não é o fim, é um reconhecimento que traz visibilidade para sua região, então qual seriam as ações sociais que essa representatividade desdobraria na sua comunidade?

Ser uma personalidade atualmente é como ganhar na loteria, existem pessoas que ficam famosas por não fazer nada que seja muito relevante na vida, com exceção talvez dos esportistas que realmente se destacam por sua superação ou alguns poucos políticos que fazem a diferença por seus posicionamentos, no final das contas a diferença será também o seu posicionamento político enquanto personalidade, ou seja, o que você representará para a sua região a partir de seu legado e para o seu futuro?

A viagem ao espaço seria talvez o mais utópico dos sonhos se estivéssemos no século passado, mas hoje vemos que os grandes bilionários já começam a realizar essa possibilidade, contudo, pelo alto custo de tal ação e com o que está por trás disso, uma colonização de outro planeta, como você se

posicionaria perante a todo o resto da humanidade perante exclusão ou inclusão dessa possibilidade?

Assim, por meio dessas perguntas, ao final, cada jogador faz um breve discurso se auto avaliando dentro da experiência do jogo e demonstrando algum insight que ele possa ter trazido para sua vida.

5 Considerações Finais

A essência do jogo é perceber que ser o chefe e ser a mão de obra é parte de uma mesma situação, apesar, é claro, do “chefe” ganhar mais, é preciso que a “mão de obra” tenha alguma recompensa um dia e por isso há o viés do jogo e da vida, do revés, greve, revolução ou até mesmo da prisão.

É interessante frisar que num tempo que os jogos de tabuleiro vêm caindo em desuso, se esse jogo fosse transformado em um aplicativo, preservando sua jogabilidade de tabuleiro e a interação com outros participantes, ainda assim faria sentido.

11

Referências

BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

MARX, Karl, ENGELS, Friedrich. **Manifesto Comunista**. Textos, v. 2. São Paulo: Edições Sociais, 1977.

RAWLS, John. **Uma teoria da justiça**. 4. ed. rev. Trad. de Jussara Simões; revisão técnica e da tradução Álvaro de Vita. São Paulo: Martins Fontes, 2016.

RICARDO, David. **Princípios de Economia Política e Tributação**. Trad. Paulo Henrique Ribeiro Sandroni. Coleção os Economistas. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1996.

SARTRE, J. P. **O existencialismo é um humanismo**. Tradução: Vergílio Ferreira. São Paulo: Abril S.A., 1973.